

# МЕГА СИТИ



УВЛЕКАТЕЛЬНАЯ  
ИГРА ДЛЯ  
ВСЕЙ СЕМЬИ

8+

Игра МЕГА СИТИ – динамичная экономическая игра для детей старше 8 лет и для взрослых. Обязательно присутствие ведущего. В игре могут участвовать от двух до четырех игроков. Интереснее всего, когда участвуют четыре игрока. Игра развивает бизнес стратегию, гибкость, внимание и способность быстро и правильно принимать решения для успешного бизнеса.

**Цель игры** – грамотно инвестировать наличными средствами в строительство, продавать квартиры, магазины и офисы. В игре есть специфические правила и последовательность шагов. Сначала игрок должен, попадая на **Ход Участок**, приобрести Участок, после чего получить Разрешение на **Проект, Водоснабжение и Электроснабжение**, попадая на определенные ходы: **Ход Проект, Водоснабжение и Электроснабжение** (в произвольной последовательности), после чего построить здание и благоустроить территорию около него.

## Комплект

1. Игровое поле – 1 шт.;
2. Здания – 9 шт.;
3. Банкноты – 1 комплект.;
4. Карты **Договор на собственность на участок** – 9 шт.;
5. Карты **Свидетельство собственности** – 48 шт.;
6. Карты **Клиент** – 12 шт.;
7. Карты **Проблема** – 6 шт.;
8. Карты **Удача** – 6 шт.;
9. Жетоны **Проект** – 9 шт.;
10. Жетоны **Водоснабжение** – 9 шт.;
11. Жетоны **Электроснабжение** – 9 шт.;
12. Стойки **Продается (SALE)** – 9 шт.;
13. **Благоустройства** – 9 шт.;
14. Игровые фигуры – 4 шт.;
15. Кость – 1 шт.;

**Начало игры.** До начала игры игроки делают сборку домов, как показано на картинке, выбирают ведущего, который будет распоряжаться оставшимися в банке Деньгами, Жетонами, Договорами на собственность на Участки и Объекты, Зданиями, картами Благоустройств, а так же картами Клиент, Удача и Проблема. Ведущий раздает каждому игроку по 600 000 евро стартового капитала, если участвуют 4 игрока, по 800 000 евро, если участвуют 3 игрока и по 1 200 000, если участвуют двое. Карты **Клиент, Удача и Проблема** располагаются вне игрового поля отдельными колодами, лицом вверх. Стойки - **Продается (SALE)** располагают на игровом поле в определенных местах. Каждый игрок выбирает игровую фигуру и ставит ее на стартовую позицию, соответствующего цвета игровой фигуры. Игроки кидают кость и тот, кто кинул большее число, начинает играть первым. Таким же способом решается последовательность остальных игроков. Первый игрок кидает кость и передвигает свою игровую фигуру в направлении, указанном стрелкой. Таким же образом начинают игру и остальные игроки. В процессе игры игроки имеют право передвигать игровые фигуры только по полям в направлении, указанном стрелкой, в соответствии с собственной тактикой направления.

## Первый шаг. Приобретение Участка.

При попадании на:



- **Ход Участок - Красный, Желтый, Синий** - игрок имеет право приобрести этот участок, если он уже не принадлежит другому игроку. Если игрок желает приобрести этот участок, он должен заплатить в Банк игры сумму, указанную в **Договоре о собственности** на данный участок, после чего получить само **Свидетельство** на Участок и убрать стойку **Продается (SALE)**. В Договоре о собственности указана вся информация о тратах на строительство. Советуется при покупке участка рассчитать свои финансовые возможности. Если игрок не желает приобретать данный участок, он просто ждет своей очереди и продолжает игру. Если Участок уже принадлежит другому игроку, то игрок должен заплатить собственнику штраф за вторжение в частную собственность: это такса - **Вход 1** в **Свидетельство о собственности** на данный участок, если это незастроенный участок; и такса **Вход 1 + Вход 2**, если на участке уже построено здание и территория благоустроена.

## Второй шаг. Получение разрешений.

При попадании на:



- **Ход Проект, Водоснабжение и Электроснабжение** – игрок может купить жетоны разрешения только при наличии **Свидетельства о собственности** на Участок. За каждый участок нужно получить по одному разрешению от каждого вида. Если игрок имеет два участка, то ему нужно еще раз попасть на определенные ходы для разрешений, чтобы приобрести новые. При покупке разрешений игрок оплачивает в Банк сумму, указанную в **Договоре на собственность** за Участок и получает от ведущего данный жетон, который игрок кладет сверху **Договора на собственность** Участка на определенное для него место.

## Третий шаг. Строительство.

После того, как игрок получил все разрешения и располагает жетонами **Проект, Водоснабжение и Электроснабжение**, он может построить **Здание** во время своего следующего хода. Перед своим ходом игрок объявляет, что он намерен строить, оплачивает в банк цену **Строительства**, указанную в **Договоре на собственность**, и получает само **Здание**, которое ставит на поле, на определенное место.

## Четвертый шаг. Благоустройство.

Это последний шаг. После того, как **Здание** построено, игрок должен благоустроить свой **Участок**. Перед своим ходом игрок объявляет, что намерен благоустроить свой участок, оплачивает в банк цену **Благоустройства**, указанную в **Договоре на собственность**, и получает

## ИГРОВОЕ ПОЛЕ

- ХОД УЧАСТОК -8,9  
6 штук
- ХОД УЧАСТОК -5,6,7  
7 штук
- ХОД УЧАСТОК -1,2,3,4  
4 штук
- ХОД Электроснабжение  
7 штук
- ХОД Водоснабжение  
6 штук
- ХОД ПРОЕКТ  
6 штук
- ХОД УДАЧА  
3 штук
- ХОД ПРОБЛЕМА  
3 штук
- ХОД КЛИЕНТ  
10 штук
- ХОД НЕДВИЖИМОСТЬ  
7 штук
- ХОД ФОРСМАЖОР  
9 штук
- ХОД КАЗИНО  
3 штук
- ХОД ПОЛИЦИЯ  
2 штук
- ХОД ТЮРЬМА  
2 штук
- ХОД ДРУЗЬЯ  
2 штук
- ХОД ДРУЗЬЯ  
2 штук

## № УЧАСТКОВ



карту **Благоустройство** за данный участок, которое ставит на поле на определенное для него место. После этого игрок получает от банка все **свидетельства на Недвижимость**, находящиеся в построенном здании.

Карты „**Договор на собственность**” – **Участок**. На картах указаны: номер участка, цена данного участка, что может быть на нем построено, стоимость разрешений: **проект, Водо- и Электроснабжение**, стоимость **благоустройства** и стоимость самого строительства, входные платы **№ 1 и № 2**.

Карты „**Свидетельство на собственность**” – **Объекты**. На картах указаны: номер свидетельства, номер здания, где находится данная недвижимость, номер недвижимости и ее квадратура, цены **А, В, С**.

**После того как игрок купил участок, построил и благоустроил свое здание и получил все Свидетельства собственности объектов, он может начать продажу объектов.**

**Продажа.** Имеются 3 возможности на продажу:

**1.** При попадании на ход **Клиент (Банк)**, игрок вытягивает одну карту из колоды, и если на карте есть объект, который есть в собственности игрока, то он может его продать (но только один). Игрок передает **Договор собственности** на Объект и получает от ведущего указанную на нем цену **А**. После заключения сделки **Свидетельство о собственности – Участок** выходит из игры. **ПРИМЕР:** Игрок вытянул карту **Клиент**, на которой указано, что **Клиенту** желает купить **Фамильный дом, 5-комнатная квартира, магазин 90 м2, офис 150 м2**. Если у игрока имеются **Свидетельства на собственность** этого вида, тогда он может продать клиенту-ведущему данный участок. В течении одного хода клиент может продать только один участок.

**2.** Попадая на ход **Недвижимость**, игрок может при желании продать один из своих участков. При этом он передает **Договор собственности – Участок** в банк и получает от ведущего указанную на нем цену – **В**. После заключения сделки **Свидетельство о собственности – Участок** выходит из игры. Попадая на этот ход, игрок сам решает - продавать или отказаться от продажи.

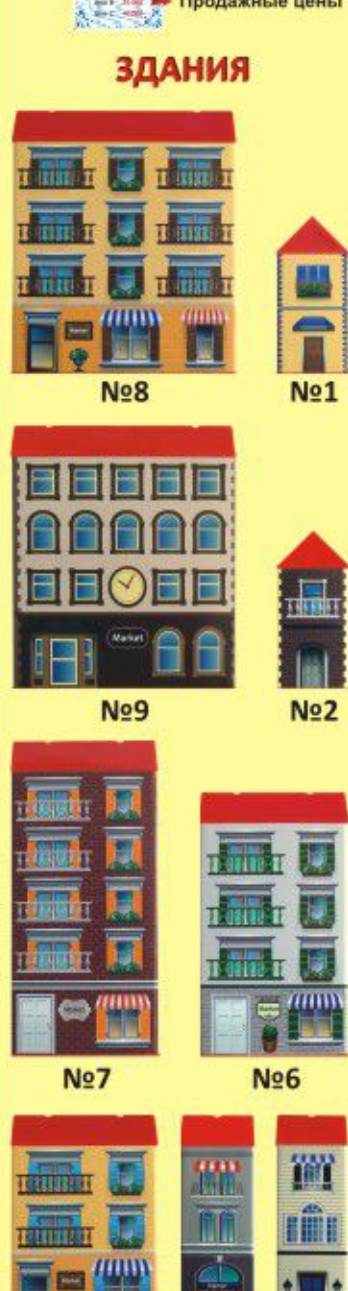
**3.** Попадая на ход **Форс Мажор**, игрок обязан продать один из своих участков по собственному усмотрению по цене **С**, указанной в **Договоре о собственности – Участок**. При такой продаже **Свидетельство о собственности – Участок** не выходит из игры, а остается у ведущего. **Что будет происходить дальше с таким видом Свидетельств на собственность, и как они могут быть приобретены другими игроками, поясняется ниже.**

**Покупка участка.** При попадании на ход **Недвижимость** игроки могут не только продавать, но и покупать участки, которые были проданы ранее другими игроками, заплатив за это цену **В**

## СВИДЕТЕЛЬСТВА

- № Участка
- Цена участка
- Вид здания
- Калькуляция
- Входные таксы
- № Свидетельства
- Вид Здания
- Продажные цены

## ЗДАНИЯ



из **Договора на собственность на – Участок**, с целью продать ее позже по цене **А** (которая выше) другому клиенту. Если игрок желает купить участок, то он платит ведущему цену **В** из **Договора на собственность – Участок** и получает его. Игрок имеет право или продавать или покупать. Запрещено во время одного хода совершать одновременно две сделки.

**Зачем ему делать это? Участки бывают разного типа и разной квадратуры и таким образом, обладая более широким спектром предлагаемых участков, у игрока больше шансов на продажу Клиенту и больше шансов на прибыль.**

**Остальные ходы:**

- **Ход Удача.** Игрок вытягивает карту из данной колоды и выполняет написанное на ней задание и возвращает карту обратно в колоду снизу.

- **Ход Проблема.** Игрок вытягивает карту из данной колоды и выполняет написанное на ней задание и возвращает карту обратно в колоду снизу.

- **Ход Полиция.** Игрок бросает заново кость и в зависимости от попавшейся цифры, имеются следующие возможности (смотри таблицу).

- **Ход Казино.** Игрок должен сделать ставку от 5000 до 50 000 (по собственному усмотрению) и бросить заново кость. Если кость покажет 1,2,3 – игрок проигрывает звано зalog и передает его Ведущему; если кость покажет 4,5,6 – игрок выигрывает и получает от ведущего определенную сумму.

- **Ход Друзья.** Получаешь от каждого игрока по 20 000 евро.

- **Ход Друзья.** Отдаешь каждому игроку по 10 000 евро.

- **Ход Тюрьма.** Игрок пропускает один ход.

**Важно!** При попадании на ход **Старт** своего цвета игрок получает 10 000, на **Старт** другого цвета отдает этому игроку 5 000. Игрок, оставшийся без денег выходит из игры. При выпадении на кости **6** игрок получает право дополнительного хода.

**Конец игры.**

**Первый вариант.** Игрок, который сумел продать все свои участки может остановить игру. Игроки пересчитывают наличные деньги. Игроки, у которых имеются непроданные участки, добавляют к наличным деньгам и сумму от непроданных участков по цене **С**. Игрок, сумевший собрать больше денег – **Победитель**.

**Второй вариант.** До начала игры игроки договариваются о продолжительности игры. После истечения времени игроки пересчитывают наличные деньги и к ним добавляют сумму от непроданных участков, по цене **С**. Игрок, собравший больше денег – **Победитель**.

*Незастроенные участки не входят в окончательный результат. Оптимальная продолжительность игры – 90 минут.*

## БЛАГОУСТРОЙСТВО



## ХОД ПОЛИЦИЯ

- Штраф - 70.000 €
- Штраф - 50.000 €
- Штраф - 20.000 €
- Штраф - 10.000 €
- Штраф - 5.000 €
- Штраф - 0 €

## БАНКНОТЫ



## ЖЕТОНЫ

- Водоснабжение
- Электроснабжение
- Проект